



SONIC TEAM
SEGA

Original Game © SEGA © SONICTEAM / SEGA, 2001
Distribué par INFOGRAMES FRANCE :
1, Place Verrazzano - 69252 Lyon Cedex 09 - France

GAME BOY ADVANCE™



AGB-ASOP-FRA


SONIC TEAM

SONIC
ADVANCE™

Mode d'Emploi **SEGA**

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET  SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

Game Boy Advance Game Pak en accord avec:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)



Nintendo


D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

Sommaire

<i>Les personnages.....</i>	<i>5</i>
<i>Commandes de base</i>	<i>8</i>
<i>Actions communes</i>	<i>9</i>
<i>Actions individuelles des personnages.....</i>	<i>10</i>
<i>Modes de jeu.....</i>	<i>14</i>
<i>Sauvegarde automatique</i>	<i>15</i>
<i>Game Start (Début du jeu).....</i>	<i>16</i>
<i>Objets</i>	<i>20</i>
<i>Connexion en mode VS</i>	<i>21</i>
<i>Mode VS en Multi-Game Pak (Multi-cartouches) ..</i>	<i>22</i>
<i>Jeu en mode Single Game Pak (Une cartouche) ...</i>	<i>27</i>
<i>Time Attack (Epreuve de rapidité)</i>	<i>29</i>
<i>Options (Options)</i>	<i>31</i>
<i>Tiny Chao Garden (Le minuscule jardin des Chaos) ...</i>	<i>32</i>

L'histoire



Le maléfique professeur, Dr. Eggman, a une nouvelle fois mis au point un projet ignoble. Il désire établir l'Empire du Dr. Eggman en transformant tous les animaux en robots. Si je réunis les 7 Emeraudes du Chaos, je disposerai d'une puissance inimaginable ! ». Vous ne pouvez tolérer que vos camarades deviennent les instruments du Dr. Eggman ! Avec ses amis Amy, Knuckles et Tails, prenez le contrôle de Sonic, pour combattre le maléfique Dr. Eggman !

Les personnages

Miles "Tails" Prower

Miles est un gentil renard doté de deux queues, qui adore les robots. Il peut se servir de ses deux queues comme des pales d'un hélicoptère pour s'envoler.



Sonic, le hérisson

Sonic est le hérisson le plus rapide du monde ! Il est généralement insouciant mais ne peut tolérer la malfaisance. Il lui arrive de s'emporter mais, si quelqu'un a des ennuis, sa nature généreuse le pousse à l'aider.





Knuckles l'Echidné

Knuckles est un echidné coquin au cœur de héros. Il est un peu crédule mais il est tellement fort qu'il peut facilement écraser des rochers.



Amy Rose

Amy est une hérissonne joyeuse et pleine de vitalité qui a décidé d'être la petite amie de Sonic. Elle est adorable mais son Marteau Piko Piko en fait une adversaire redoutable.

Dr. Eggman

C'est le professeur fou qui considère Sonic comme son pire ennemi. Il a mis sur pied de nombreux plans machiavéliques qui ont tous été contrecarrés par Sonic.



Commandes de base

Manette +

Choix du mode, Menu des objets
Marcher ou Courir vers la
Gauche/droite

START

Pause

SELECT

Non utilisé



Bouton L / Bouton R

Non utilisé

Bouton A

Valider choix
Sauter, Attaque en saut

Bouton B

Annuler
Attaque spéciale

Fonctions du haut : Commandes du Menu
Fonctions du bas : Commandes en jeu

* On peut modifier la configuration des commandes dans l'écran Options (P. 31)

* Appuyez sur START + SELECT en maintenant les Boutons A et B enfoncés pour revenir à l'écran titre.

Actions communes

Maintenir enfoncées la Manette + ◀▶

Passer du mode course au mode ruée. (la vitesse du personnage augmentera.)



Maintenir enfoncée la Manette + ▲

Regarder vers le haut. (Après un court laps de temps, l'écran défile vers le haut.)



Maintenir enfoncée la Manette + ▼

Regarder vers le bas. (Après un court laps de temps, l'écran défile vers le bas.)



* Regarder en haut ou en bas peut être utile pour trouver des anneaux ou des chemins.



Actions individuelles des personnages

Accélérer sur place

la Manette + ▾ + Bouton A » Relâcher la Manette + ▾

Roule sur place pour prendre de la vitesse avant de filer comme un trait.

Se déplacer en roulant

Maintenir la Manette + ▾ tout en roulant vers l'avant ou vers l'arrière.

Se déplacer en roulant.

Accélérer en saut

Bouton A + la Manette + ▷ 2X ou ◁ 2X

En saut, appuyez deux fois sur la Manette + ▷ ou ◁ pour accélérer dans les airs.

Attaquer en vrille

Bouton A » Bouton A

Pendant un saut, appuyez de nouveau sur le bouton saut pour effectuer une attaque en vrille.

Effectuer une galipette

Bouton B au sol.

Appuyez sur le Bouton B 3 fois de suite pour glisser.

Appuyez sur le Bouton A pendant une galipette pour effectuer un saut tournoyant vers l'arrière.

Accélérer sur place

Manette + ▾ + Bouton A » Relâcher Flèche directionnelle ▾

Roule sur place pour prendre de la vitesse avant de filer comme un trait.

Se déplacer en roulant

Maintenir la Manette + ▾ tout en roulant vers l'avant ou vers l'arrière.

Se déplacer en roulant.

Voler

Bouton A » Bouton A (Appuyez sur Bouton A à plusieurs reprises pour voler.)

Au cours d'un saut, appuyez une nouvelle fois sur le bouton de saut pour voler.

Nager

Bouton A

Pour barboter dans l'eau. Appuyez sur le Bouton A à plusieurs reprises pour rester hors de l'eau.

Donner un coup de queue

Bouton B au sol

Permet d'attaquer en utilisant sa queue comme un fouet.



Actions individuelles des personnages

Accélérer sur place

la Manette + ▽ + Bouton A » Relâcher la Manette + ▽

Roule sur place pour prendre de la vitesse avant de filer comme un trait.

Se déplacer en roulant

Maintenir la Manette + ▽ tout en roulant vers l'avant ou vers l'arrière.

Se déplacer en roulant.

Planer/nager

Bouton A » Bouton A (Maintenez le Bouton A enfoncé en l'air/dans l'eau)

Appuyez de nouveau sur le bouton de saut au cours d'un saut pour planer lentement jusqu'au sol. Appuyez sur la Manette + dans la direction opposée pour aller dans l'autre sens. Knuckles peut utiliser la même technique pour nager sous l'eau.

Escalader

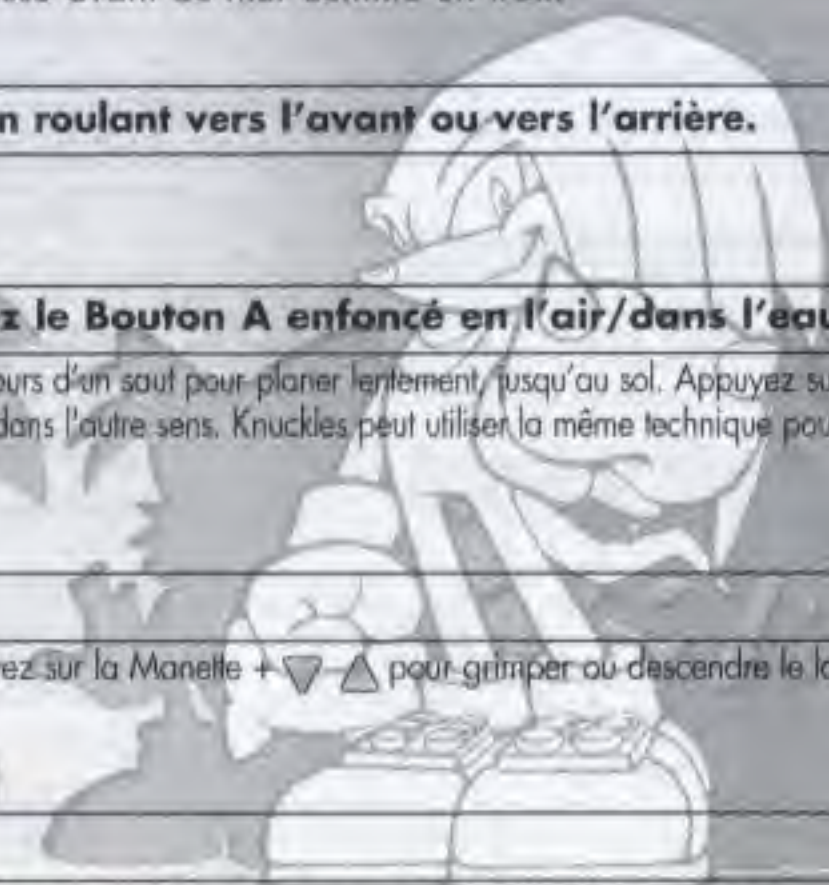
Manette +

Si Knuckles heurte une paroi en planant, appuyez sur la Manette + ▽ ▲ pour grimper ou descendre le long de la paroi.

Donner des coups de poing

Bouton B au sol

Appuyez sur le Bouton B trois fois pour donner deux coups de poings. Le troisième coup est un uppercut.



Attaquer avec le marteau

Bouton B

A l'arrêt ou en mouvement, appuyez sur le Bouton B pour attaquer avec le Marteau Piko Piko. Appuyez sur le Bouton B à plusieurs reprises pour attaquer une seconde fois.

Sauter grâce au marteau

la Manette + ▽ + Bouton B

Donnez un coup de marteau par terre pour sauter beaucoup plus haut. Amy peut utiliser cette technique même si elle se déplace.

Effectuer des pas de géant

la Manette + ▽ + Bouton A

Permet d'effectuer un pas de géant vers l'avant.

Effectuer une attaque coup de tête

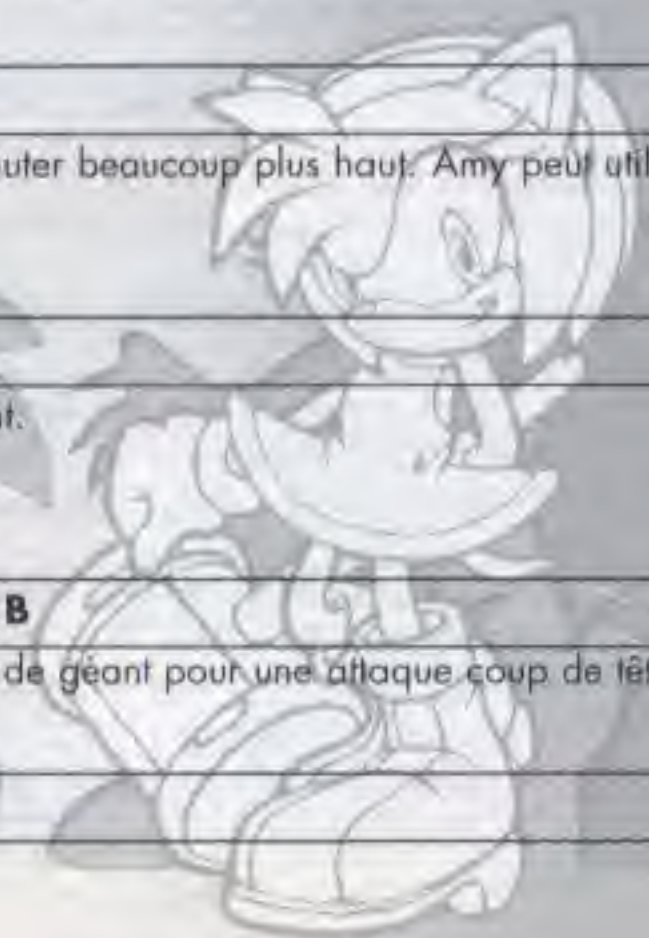
la Manette + ▽ + Bouton A » Bouton B

Appuyez sur le Bouton B en effectuant un pas de géant pour une attaque coup de tête.

Faire tourner le marteau

la Manette + ▽ + Bouton B en saut

Permet de faire tourner le marteau.



Modes de jeu

Insérez la Cartouche "Sonic Advance" dans votre Game Boy Advance™ et allumez-la. Après l'introduction, l'écran titre apparaît. Appuyez sur START pour accéder à l'écran de Choix du mode de jeu. Utilisez la Manette + ▽ ou ▲ pour effectuer votre choix, puis appuyez sur le Bouton A



GAME START (DEBUT DU JEU)

C'est le jeu principal. Vous contrôlez Sonic et ses 3 amis pour tenter de terminer les 7 Zones. (P. 16)

VS (MULTI-GAME PAK MODE) (MODE MULTI-CARTOUCHES)

Utilisation de 2-4 Cartouches qui autorisent jusqu'à 4 joueurs à jouer ensemble. (P. 22)

RACE (COURSE) : Le premier joueur qui atteint l'objectif a gagné.

CHAO HUNT (CHASSE AUX CHAOS) : Cherchez des Chaos sur la carte et ramassez-en plus que les autres joueurs dans le temps imparti.

VS (SINGLE GAME PAK MODE) (MODE UNE SEULE CARTOUCHE)

Utilisez 1 Cartouche pour permettre à 4 joueurs de jouer en même temps. (P. 27)

COURSE AUX ANNEAUX : Ramasser le plus possible d'anneaux éparpillés sur la zone de jeu dans le temps imparti

TIME ATTACK (EPREUVE DE RAPIDITE)

Tentez d'être le plus rapide pour terminer chaque zone. Pour chaque personnage, les trois premiers apparaissent dans «Records». (P. 30)

OPTIONS (OPTIONS)

Modifier différentes configurations du jeu. (P. 31)

TINY CHAO GARDEN

Elevez des Chaos dans le Minuscule Jardin des Chaos et jouez avec eux à des mini-jeux. (P. 32)



Sauvegarde automatique

Toutes les sauvegardes s'effectuent automatiquement. Elles ont lieu à certains moments quand, par exemple, une zone est terminée, à la fin du décompte en Epreuve de Rapidité ou quand les options de jeu ont été modifiées. N'éteignez pas votre système pendant les sauvegardes automatiques.

Note : Quand vous commencez une partie en mode VS, si le nom du joueur n'a pas encore été enregistré dans « Player Data » (données du joueur) sur l'Ecran d'Options, le jeu ouvrira automatiquement l'écran permettant d'inscrire son nom.

Game Start (Début du jeu)

Choisissez un personnage parmi les 4 qui vous sont proposés et ramassez des anneaux tout en essayant d'atteindre l'objectif. En chemin, Sonic et ses amis devront éviter des pièges et des hordes d'adversaires. Un affrontement avec l'ennemi juré de Sonic, le Dr. Eggman, attend les héros à la fin de chaque zone.

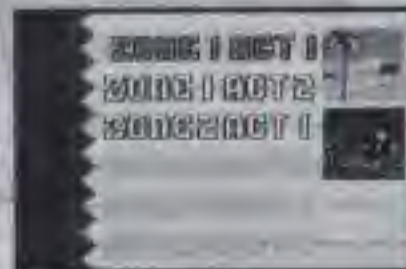
Choix du personnage

Utilisez les Manette + ◀ ▶ pour faire votre choix entre Sonic, Tails, Knuckles et Amy, puis appuyez sur le Bouton A.



Choix de l'acte

Si c'est la première fois que vous jouez avec le personnage sélectionné, le jeu commencera dans l'Acte 1 de la Zone 1. Si vous avez déjà terminé l'Acte 1 de la Zone 1 avec le même personnage, l'écran de sélection des Actes s'affichera. Appuyez sur la Manette + △ ▽ pour choisir l'Acte que vous voulez jouer puis appuyez sur le Bouton A pour valider votre choix.



Le jeu

Zone 1 Acte 1

Chaque Zone comporte 2 Actes.
L'Acte 1 est terminé quand l'objectif est atteint.

Zone 1 Acte 2

Pour terminer l'Acte 2, il faut anéantir le Boss, un des robots du Dr. Eggman, à la fin de l'Acte, et il faut également libérer les camarades de Sonic emprisonnés dans la capsule qui se trouve à l'intérieur.

Boss de la Zone 1

Quand les 6 Zones sont terminées, le Boss final apparaît.

Fin

Quand les 4 personnages ont terminé toutes les zones et qu'ils ont réuni les 7 Emeraudes des Chaos situées dans des niveaux spéciaux (P. 19)...

Zone 2 Acte 1

Zone Finale



Game Start (Début du jeu)



Rings (Les anneaux) : Quand un personnage rassemble 100 anneaux dans un seul Acte, il obtient une vie supplémentaire. Si un personnage transporte ne serait-ce qu'un seul anneau, il ne perd pas une vie en étant blessé mais tous ses anneaux sont dispersés. A partir de ce moment, s'il encaisse de nouveau une attaque, il perd une vie.

Points : Affiche le total de vos points.

Temps écoulé : Si le temps écoulé excède 9:59, le personnage perd une vie.

Vies restantes : Si un personnage perd une vie quand ce chiffre indique 0, la partie est terminée.

Borne de passage : Il y en a au moins 2 dans chaque zone. En touchant une borne de passage, un personnage peut recommencer à partir de cet endroit s'il perd une vie.



Dans chaque zone, vous pouvez sauter dans des puits spéciaux pour entrer dans un Niveau spécial. Utilisez la Manette + pour déplacer votre personnage et réunir le plus grand nombre d'anneaux. Vous gagnez une Émeraude du Chaos si vous terminez avec succès un niveau spécial.



Nombre d'anneaux collectés

Nombre d'anneaux requis :

C'est le nombre d'anneaux qu'il faut collecter avant la Borne de passage pour pouvoir continuer.

Anneaux

Commandes dans un niveau spécial :

Bouton A Accélération
Bouton B Manœuvre

Obstacle

Vous perdrez une partie de vos anneaux si vous le heurtez.



Continuer









Un personnage peut bénéficier de cette option en ramassant des chaos dans des niveaux spéciaux. Cela permet de poursuivre la partie même après l'apparition de l'écran de Fin de partie.

Si un joueur décide de « Continuer », le personnage recommence au début de l'Acte. Appuyez sur le Bouton A avant que le compte à rebours ne soit achevé.



Objets

Voici la description de tous les objets qui peuvent apparaître en cours de partie. La plupart des objets sont des boîtes qui doivent être ouvertes pour obtenir ce qu'elles renferment.

- | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Bottes de vitesse | Vitesse augmentée pendant un temps limité. |
|  | Invincibilité | Invincibilité pendant un temps limité. Cela permet de ne subir aucun dommage et de détruire les ennemis en les touchant. |
|  | 5 Anneaux | Permet de ramasser 5 anneaux d'un coup. |
|  | 10 Anneaux | Permet de ramasser 10 anneaux d'un coup. |
|  | ? Anneaux | Le nombre d'anneaux récoltés est aléatoire. |
|  | Barrière | Cela permet d'être protégé une seule fois contre des dommages. La barrière disparaît après une utilisation. |
|  | Barrière Magnétique | Cette barrière attire par magnétisme tous les anneaux qui se trouvent aux alentours et protège des dommages. La barrière disparaît après une utilisation. |
|  | Vie supplémentaire | Permet d'obtenir une vie supplémentaire. |

Connexion en mode VS



Pour jouer en mode VS à plusieurs, connectez jusqu'à quatre consoles Game Boy Advance™, de 1-4 Cartouches "Sonic Advance", et un ou plusieurs câbles Game Boy Advance™ Game Link™. Quand vous utilisez 2-4 Cartouches (une pour chaque joueur), sélectionnez Multi-Game Pak Play (Partie Multi-Cartouches), et si vous jouez avec une seule Cartouche, Sélectionnez Single Game Pak Play (Partie Une Cartouche).

Matériel nécessaire

2-4 Consoles Game Boy Advance™

1-4 Cartouches "Sonic Advance"

1-3 Câbles Game Boy Advance™ Game Link™

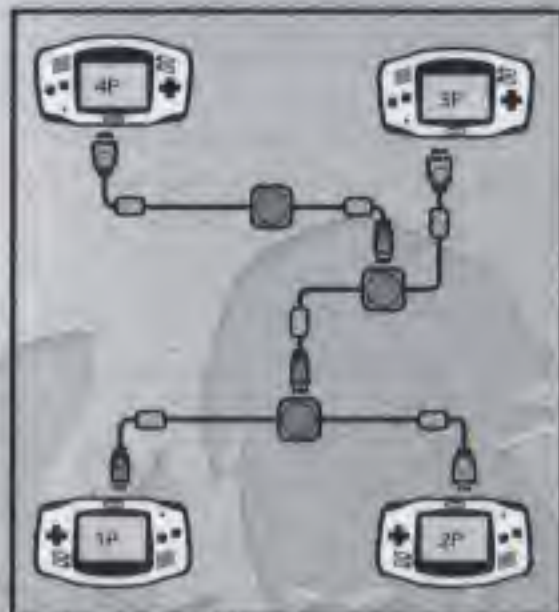
Comment se connecter ?

1. Assurez-vous tout d'abord que les consoles Game Boy Advance™ sont éteintes puis insérez une Cartouche dans chaque système ou uniquement dans celui du Joueur 1.
2. Connectez les câbles Game Boy Advance™ Game Link™ à la prise de connexion externe de chaque système.
3. Allumez les consoles.
4. Consultez les pages P. 23/27 pour de plus amples informations.

* Quand vous jouez à 2-3 joueurs, ne reliez pas les systèmes qui ne sont pas utilisés en jeu.

* Le joueur 1 est celui ayant la plus petite prise insérée dans son système.

* On peut utiliser le Mode Une seule cartouche exactement de la même manière que le Mode Multi-Cartouches avec une seule Cartouche pour tous les joueurs. Voir P. 27 pour plus de détails.

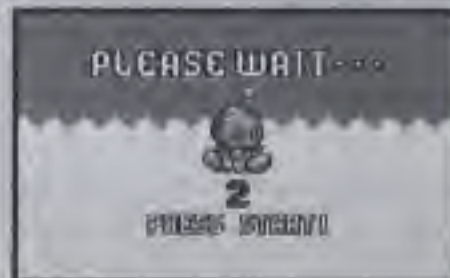


CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

Mode VS en Multi-Game Pak (Multi-cartouches)

Ce mode VS est accessible quand vous disposez d'une Cartouche pour chaque joueur. Choisissez entre "Race (Course)" et "Chao Hunt (Chasse aux Chaos)", selon que vous désirez jouer en coopération ou en confrontation.

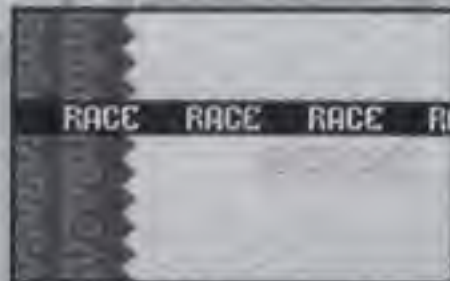
1. Consultez la P. 21 pour obtenir les instructions de connexion des consoles Game Boy Advance™. Une fois que tous les systèmes sont connectés et allumés, chaque joueur doit sélectionner "Multi-Game Pak" (Multi-cartouches) et appuyer sur le Bouton A pour faire apparaître l'écran d'Installation du Game Link™.



2. Une fois que tous les joueurs sont prêts, un Chao apparaît sur chaque écran et indique le choix de jeux. Utilisez la Manette + \triangle ∇ pour choisir un jeu puis appuyez sur le Bouton A.

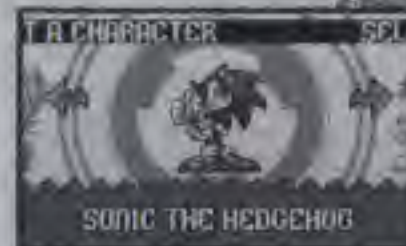
Race (Course) : Le premier joueur qui atteint l'objectif remporte la course.

Chao Hunt (Chasse aux Chaos) : Les joueurs doivent trouver et ramasser le plus de Chao (chaos) possible sur la carte dans le temps imparti.



3. Après avoir sélectionné le type de jeu, il faut choisir un personnage. Choisissez le personnage qui sera utilisé dans la partie.

* Un même personnage ne peut être choisi que par un seul joueur.

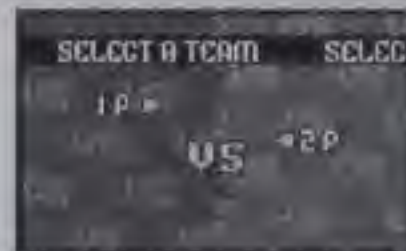


4. Quand il y a au moins 3 joueurs, choisissez entre une partie en équipes ou une partie individuelle.

Le joueur 1 fait son choix en utilisant la Manette + \triangle ∇ , puis en appuyant sur le Bouton A.

Si une partie en équipes est choisie, chaque joueur doit sélectionner dans quelle équipe il jouera. Utilisez la Manette + \triangle ∇ , puis appuyez sur le Bouton A.

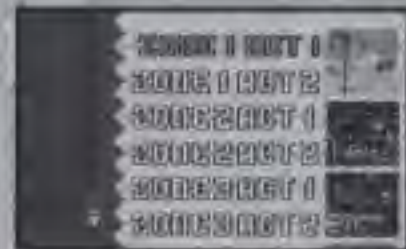
* Tous les joueurs ne peuvent choisir de jouer dans la même équipe.



5. Une fois le choix des personnages et des équipes effectué, il vous faut sélectionner une Zone. Le joueur 1 effectue son choix en utilisant la Manette + \triangle ∇ , et en appuyant sur le Bouton A pour lancer la partie.

* Pour les races (courses), on peut choisir n'importe quelle Zone atteinte par l'un des joueurs.

* Pour la Chao Hunt (Chasse aux Chaos), la sélection s'effectue parmi un choix de différentes courses.



Partie en Mode VS Multi-Game Pak (Multi-cartouches)

Race (Course)

Le but de ce jeu est d'atteindre l'objectif de la Zone dans le temps imparti et plus vite que ses concurrents. (La limite de temps est la même que pour les parties normales : 9:59.)

Si l'un des joueurs perd une vie en chemin, il recommence depuis le début de l'Acte ou à partir d'une Borne de passage.

Une course opposant 2 joueurs se termine quand le premier a atteint son objectif. Quand il y a plus de 2 joueurs, tout joueur est automatiquement disqualifié s'il n'atteint pas son objectif moins d'une minute après que le premier joueur a terminé.

Pour les parties en équipes, tous les joueurs d'une même équipe doivent atteindre l'objectif pour que cette équipe gagne.

Temps écoulé

Le temps qui s'est écoulé depuis le début de la course.

Curseur

Indique la position de chaque joueur. La couleur indique de quel personnage il s'agit.

Sonic	Bleu
Tails	Jaune
Knuckles	Rouge
Amy	Rose



Chao Hunt (Chasse aux Chaos)

L'objectif de ce jeu est de trouver et d'attraper le plus de Chaos possible dans l'Acte. A la fin du temps imparti, le joueur ayant le plus de Chaos a gagné (La limite de temps est de 3 minutes pour une partie individuelle et de 5 minutes pour une partie en équipes).

Les joueurs peuvent voler des Chaos aux autres joueurs en les touchant.

Pour une partie en équipes, l'équipe ayant le plus de Chaos a gagné.

Nombre de Chaos collectés

Indique le nombre de Chaos collectés par chaque joueur.

Temps écoulé

Le temps qui s'est écoulé depuis le début de la partie.



A la fin d'une Course ou d'une Chasse aux Chaos, on peut soit continuer la partie, soit la terminer. Utilisez la Manette + ◀ ▶ pour faire votre choix et appuyez sur le Bouton A.

Actions spéciales en jeu par équipes

Sonic

Quand Sonic tourne sur lui-même sans se déplacer et qu'un coéquipier le touche par derrière, ce dernier sera propulsé vers l'avant.



Tails

Tails peut porter ses équipiers quand il est en vol. Pour descendre, l'équipier transporté peut soit appuyer sur le bouton saut, soit attendre que Tails se pose.



Knuckles

Ses équipiers peuvent grimper sur le dos ou la tête de Knuckles quand il plane ou quand il escalade. Un personnage juché sur Knuckles tombe quand ce dernier arrête de planer ou de grimper un mur.



Amy

Si Amy frappe un coéquipier au sol avec son marteau, ce personnage est propulsé dans les airs comme s'il avait sauté sur un ressort.



Jeu en mode Single Game Pak (Une cartouche)



Il ne faut qu'une seule Cartouche pour ce mode VS, qui inclut le jeu Récolte d'anneaux.

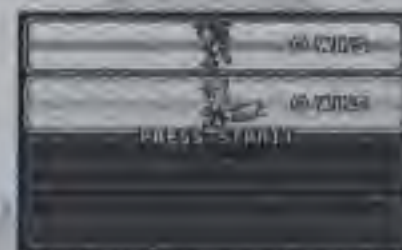
1. Rétenez-vous à la p.21 pour les instructions concernant la connexion des consoles Game Boy Advance™. Quand tous les systèmes sont reliés entre eux et allumés, le Joueur 1 sélectionne "Single Game Pak Mode" (Mode Une seule cartouche) puis il appuie sur le Bouton A pour afficher l'écran d'installation du Game Link™.



2. Confirmez le nombre de joueurs et appuyez sur START pour accéder à l'écran de Transfert des données.

3. La partie commence à la fin du transfert de données.

* En Single Game Pak Mode (Mode Une seule cartouche) les personnages sont déterminés en fonction de la répartition des systèmes.
(Joueur 1 : Sonic, Joueur 2 : Tails, Joueur 3 : Knuckles, Joueur 4 : Amy)



* En Single Game Pak Mode (Mode Une seule cartouche), les commandes de tous les joueurs sont ceux de Sonic.

* En utilisant une Cartouche par joueur même en Single Game Pak Mode (Mode Une seule Cartouche), le jeu devient plus fluide. Tout d'abord, reliez entre eux tous les systèmes. Allumez la console #1, puis appuyez sur START et SELECT sur les autres systèmes quand vous les allumez. Sélectionnez ensuite Single Game Pak Mode (Mode Une Seule Cartouche) avec le premier système.

Partie en mode Single Game Pak (Une seule cartouche)

Récolte d'anneaux

Le joueur qui collecte le plus d'anneaux éparpillés dans l'Acte a gagné. Au début du jeu, le compte à rebours démarre et les joueurs commencent à récupérer des anneaux. Les joueurs peuvent attaquer leurs adversaires pour disperser leurs anneaux qu'ils pourront alors voler. Celui qui possède le plus d'anneaux à la fin du compte à rebours gagne la partie.

Nombre d'anneaux collectés

Indique le nombre d'anneaux ramassés par chaque joueur.

Temps écoulé

Le temps écoulé depuis le début de la partie.



Time Attack (Epreuve de rapidité)



Dans l'épreuve de rapidité, les joueurs doivent aller le plus vite possible et obtenir ainsi un record. Les trois meilleurs records de chaque personnage sont enregistrés.

Quand on sélectionne "Epreuve de rapidité", l'écran du menu apparaît. Appuyez sur la Manette + \triangle ∇ pour faire votre choix puis appuyez sur le Bouton A.



Start (Commencer)

Sélectionnez un personnage pour la course contre la montre.

Quand l'écran de Sélection d'un personnage apparaît, appuyez sur la Manette + \triangle ∇ pour faire votre choix puis sur le Bouton A.

Choisissez ensuite un Acte. Seuls les Actes que vous avez terminés au cours du jeu normal peuvent être sélectionnés. Appuyez sur le Bouton A de nouveau pour commencer la partie.

Les Actes sont identiques à ceux du jeu principal. La limite de temps pour atteindre l'objectif de l'Acte 1 et pour vaincre le boss de l'Acte 2 est la même.

Time Attack (Epreuve de rapidité)

Temps écoulé

Le temps qui s'est écoulé depuis le début de la partie.



Une fois un Acte terminé, l'Ecran des records apparaît. Pour interrompre une Epreuve de rapidité en cours, appuyez sur START pour mettre le jeu en Pause puis appuyez sur le Bouton A. Pour revenir à la partie, appuyez sur START.

Records

Sélectionnez ce mode pour voir les meilleurs temps effectués en Course de rapidité. Les 3 records pour chaque personnage sont indiqués. Sélectionnez une Zone et un Acte puis appuyez sur le Bouton A pour voir les meilleurs temps effectués. Appuyez sur la Manette + ◀▶ pour voir les records des autres personnages. Appuyez sur le Bouton B pour revenir à l'écran précédent.



Option

Modifiez divers paramètres ou écoutez la musique du jeu. Sélectionnez avec la Manette + puis appuyez sur le Bouton A.

PLAYER DATA (DONNEES DU JOUEUR)

Tapez le nom qui apparaîtra dans les records ou consultez les résultats des modes de jeu VS. Un nom peut compter jusqu'à 6 lettres. Utilisez la Manette + pour déplacer le curseur et appuyez sur le Bouton A pour valider une lettre.

LEVEL (NIVEAU)

Change le niveau de difficulté du jeu. Il y a deux niveaux de difficulté : Normal et Facile.

TIME UP (Limite de Temps)

Choisissez de savoir si le fait d'atteindre la limite de temps fait perdre une vie ou non.

SOUND TEST (TEST SON)

Écoutez les différentes bandes sonores du jeu. Sélectionnez-en une et appuyez sur le Bouton A.

LANGUE

Choisissez votre langue : Japonais, Anglais, Français, Allemand ou Espagnol.
IMPORTANT : Seuls les textes du Tiny Chao Garden (Petit Jardin des Chaos) seront traduits en Français, en Allemand et en Espagnol.

BUTTON CONFIG. (CONFIGURATION DES BOUTONS)

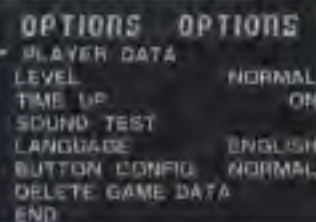
Modifiez les fonctions attribuées aux Boutons A et B. "Normal" correspond aux fonctions par défaut et «reversed» (inverse) inverse les fonctions.

DELETE GAME DATA (SUPPRIMER DONNEES)

Supprime toutes les données du jeu.
(Note : On ne peut pas supprimer les données du Petit Jardin des Chaos).

END (FIN)

Quitter l'écran Options.



Tiny Chao Garden (Le Petit Jardin des Chaos)

Dans le Petit Jardin des Chaos, les joueurs peuvent élever les mignonnes petites créatures mystérieuses appelées Chao (Chaos) et jouer à de mini-jeux avec elles. Un Chao peut également être transféré dans d'autres jeux grâce à un Câble Nintendo GameCube™ Game Boy Advance™ (vendu séparément) pour relier la Game Boy Advance™ à une Nintendo GameCube™ sur laquelle est installée "Sonic Adventure 2 Battle." L'état de chaque Chao élevé sera répercuté sur les deux jeux simultanément. Il existe de nombreuses méthodes pour élever un Chao, dont le fait de lui acheter des choses qu'il aime ou jouer à des mini-jeux avec lui.

***Consultez le livret d'instruction de la Nintendo GameCube™ pour plus de détails sur la manière de connecter la Nintendo GameCube™ avec un Câble Nintendo GameCube™ Game Boy Advance™.**

Il existe de nombreuses manières de jouer avec les Chaos du Petit Jardin des Chaos.

Communiquer avec les Chaos

En donnant des objets, en caressant ou en examinant l'état d'un Chao transféré du Jardin des Chaos de "Sonic Adventure 2 Battle."

Jouer aux mini-jeux

Jouez aux mini-jeux de la console Game Boy Advance™ pour récupérer des anneaux.

COMMANDES POUR LE PETIT JARDIN DES CHAOS

Start	Pause/Quitter écran Nom.
Flèches directionnelles	Déplacer curseur/Sélectionner Menu Objet.
Bouton A	Caresser Chao sur la tête/Ramasser ou donner objet /Ramasser herbe/Sélectionner Menu Objet.
Bouton B	Supprimer lettre (nom)/Quitter écran Pause.
Bouton L	Ouvrir/Fermer Menu Objets pour acheter.

* Pour obtenir des informations détaillées sur la manière de transférer un Chao, consultez le livret d'instruction du jeu "Sonic Adventure 2 Battle" pour la Nintendo GameCube™ (en vente cet hiver).

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	0900 370 037 (ATS 14,85/Min) Montag bis Freitag, 14.00 bis 18.00 Uhr (Nur technischer Support)	-	http://www.de.infogrames.com
• Belgie	+32 (0)2 72 18 633 +31 (0)40 24 466 36 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30		helpdesk@nl.infogrames.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09h30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 €/min) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 €/min) Technique: 0825 15 80 80 (0,16 €/min) (du lundi au samedi de 10h-12h, 14h-20h)	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Spielerische: 0190 771 883 (€ 1,24 pro Minute) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)		http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01		info@gr.infogrames.com

• Italia	-	info@it.infogrames.com http://www.infogrames.it
• Nederland	+31 (0)40 23 93 580 +31 (0)40 24 466 36 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	helpdesk@nl.infogrames.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09h30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	351 21 460 85 83/89 50 351 21 460 85 88 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 10:00 e as 17:00	apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9.00 -14.00 / 15.30-18.30 h	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 13:00 till 15:00 helgfri måndag till fredag	support@segaklubben.pp.se
• Schweiz / Suisse	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Minut). Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09067 53 50 10* *24 hours a day / 75p/min Technical Support: 0161 827 8060/1 09h30 to 17.00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com

Informations et précautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

ATTENTION - Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU. ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que des piles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [-] sur borne [-]).
Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

ATTENTION – Avertissement sur la fatigue

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persistent, consultez un médecin.

ATTENTION – Avertissement sur l'épilepsie

- I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si manquez de sommeil.
 - Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
 - Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
 - En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.